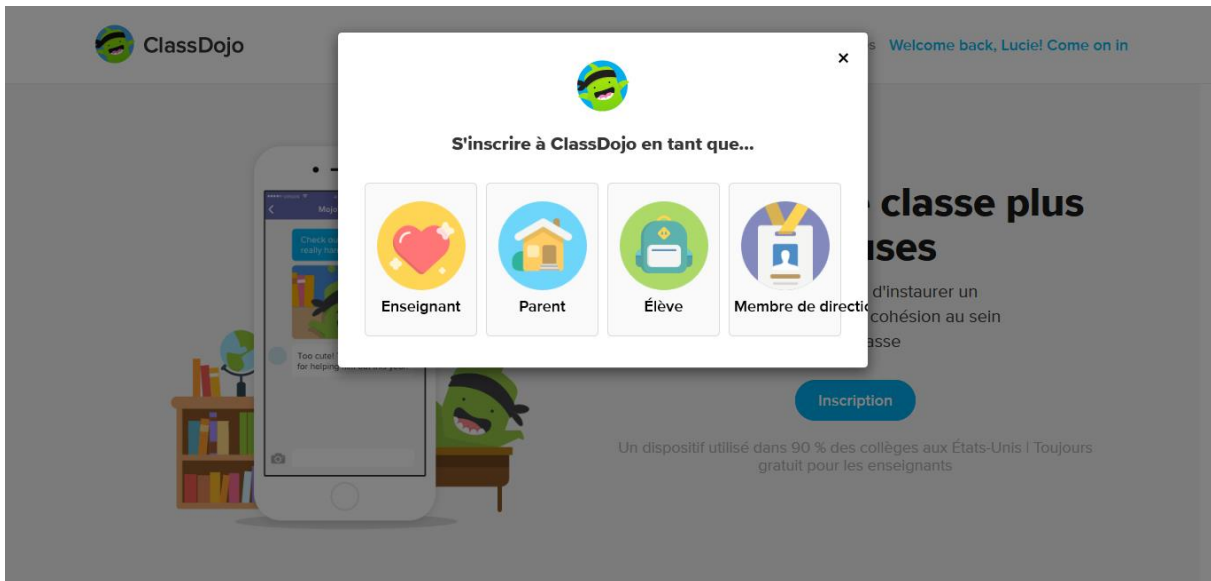
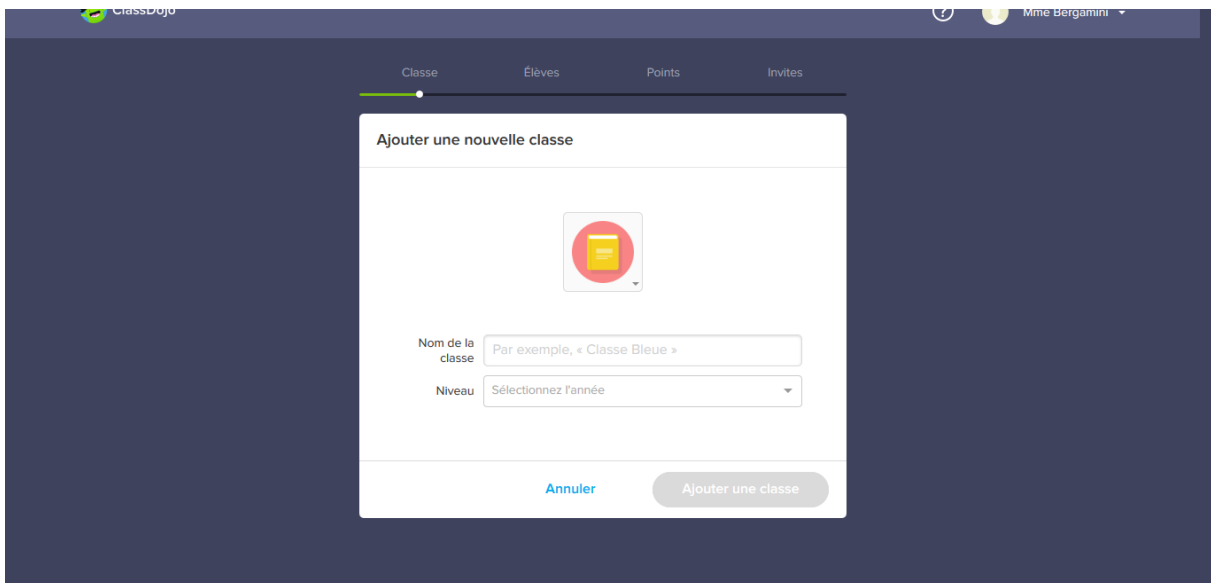


BIEN DEBUTER

- Télécharger l'application ClassDojo sur téléphone ou tablette, ou aller sur [classdojo.com /signup](https://classdojo.com/signup)
- Créer un compte enseignant



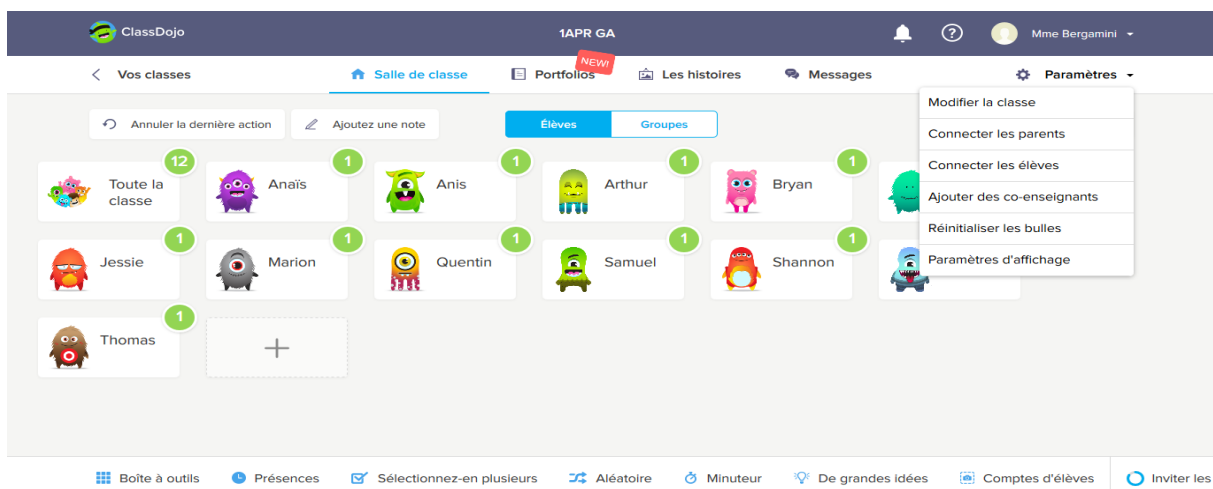
- Créer la classe puis y inscrire les élèves avec leur prénom



Un avatar est attribué à chaque élève inscrit. Il pourra être personnalisé ultérieurement.

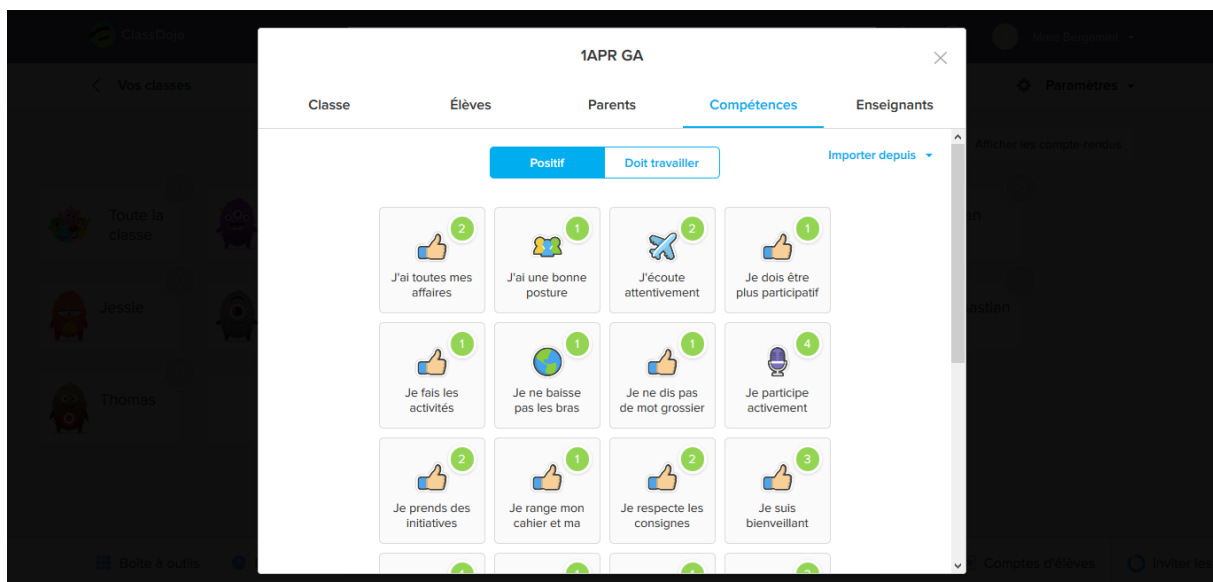
Chaque élève inscrit possède un portfolio dans lequel il peut faire apparaître ses travaux réalisés en classe. Il n'y a que lui et sa famille qui peuvent les visionner.

- Inviter les parents : aller dans « Les histoires » et cliquer sur le bouton bleu « inviter les parents » ou dans « Paramètres » et cliquer sur « Connecter les parents » puis sur « obtenir les invitations ».

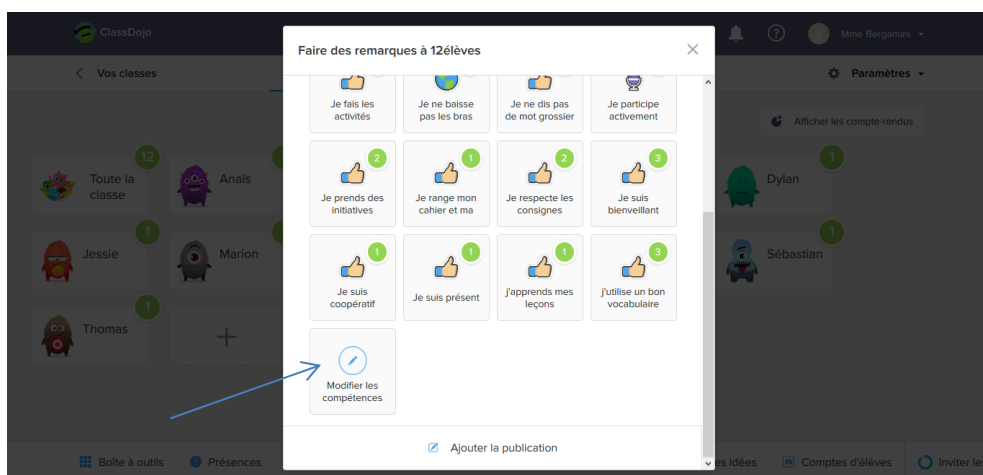


Génération d'un fichier PDF avec une page par élève comportant les instructions d'installation, un code de connexion élève et un code de connexion parents. Ces fichiers seront imprimés et distribués aux élèves.

- Paramétrer les critères d'évaluation : cliquer sur « Toute la classe », modifier les compétences proposées par défaut par l'application et/ou en définir d'autres, et leur attribuer des points de valeur. Ces points sont cumulables.



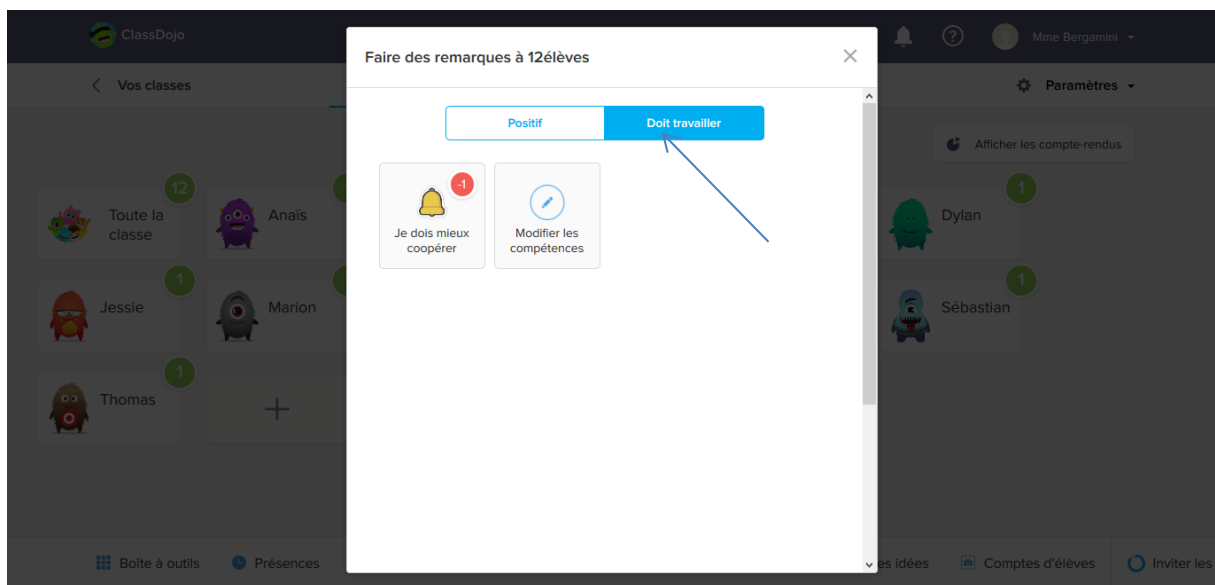
Les compétences sont modifiables, ainsi que leur note en fonction de ce que l'on souhaite mettre en avant à chaque séance, à chaque période.



Certaines compétences ont été proposées par les élèves, ainsi que les valeurs attribuées.

Il m'est arrivé de donner aux élèves, en début de séance, la possibilité de choisir les compétences à mettre en œuvre et à évaluer.

Des malus peuvent être instaurés pour sanctionner des comportements déviants. Personnellement, je n'en ai pas fait le choix pour rester dans une dynamique positive. Les collègues ont suivi, ce qui a été un vrai levier.



- Partager la classe avec des collègues de l'équipe pédagogique : cliquer sur « Ajouter un co-enseignant » sur le menu déroulant à droite, sous « Paramètres » puis renseigner l'adresse électronique.



La personne invitée reçoit un courriel qui lui indique la démarche à effectuer pour faire partie de la « communauté » de la classe. Cela lui permet d'accéder à la classe virtuelle, d'ajouter et/ou de modifier des compétences, d'attribuer des points aux élèves, de partager des photos, ...

L'application peut être projetée de n'importe quel poste sur un écran avec un vidéoprojecteur.

Les élèves connectés reçoivent en temps réels sur leur tablette ou sur leur smartphone les points qu'ils ont gagnés ou consultent ultérieurement leur compte.

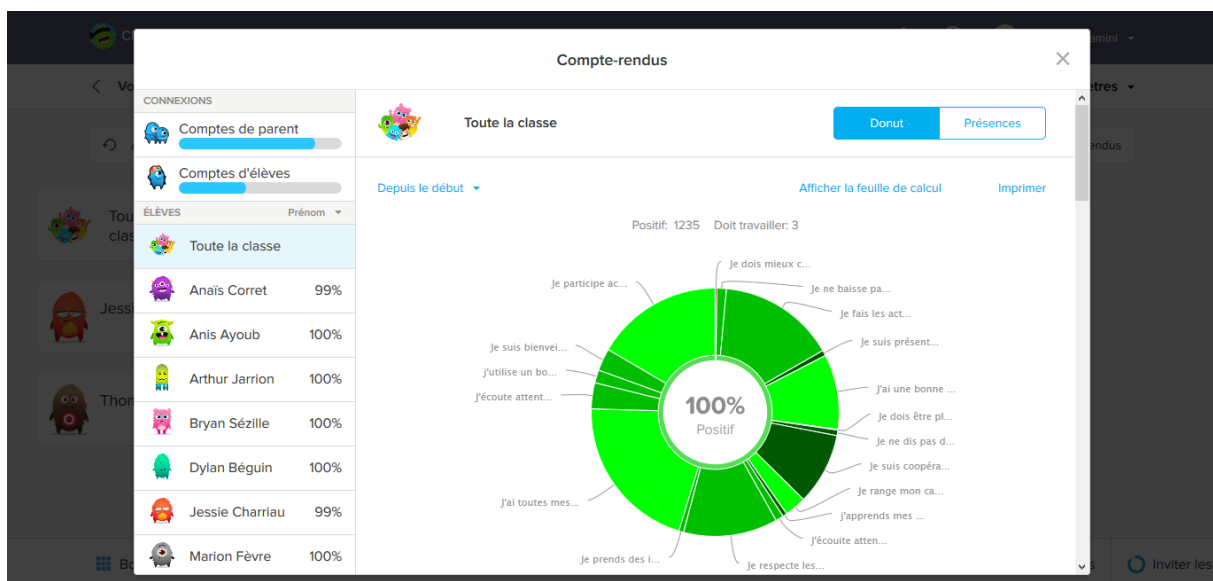
Les parents connectés et les personnels inscrits reçoivent des notifications à chaque publication.

En accord avec la direction, la vie scolaire et l'équipe pédagogique de la classe, un « SCORE DOJO, le savoir-être lycéen » a été ajouté au bulletin des élèves.

Les bulles sont réinitialisées quand un élève ou un groupe d'élève atteint la note 20. L'élève responsable du « SCORE DOJO, le savoir-être lycéen » relève les notes sur un fichier conçu pour cet effet, sous le contrôle de l'enseignant présent dans la classe. Il le transmet à un autre élève désigné d'une façon aléatoire avec la fonctionnalité « Aléatoire ».

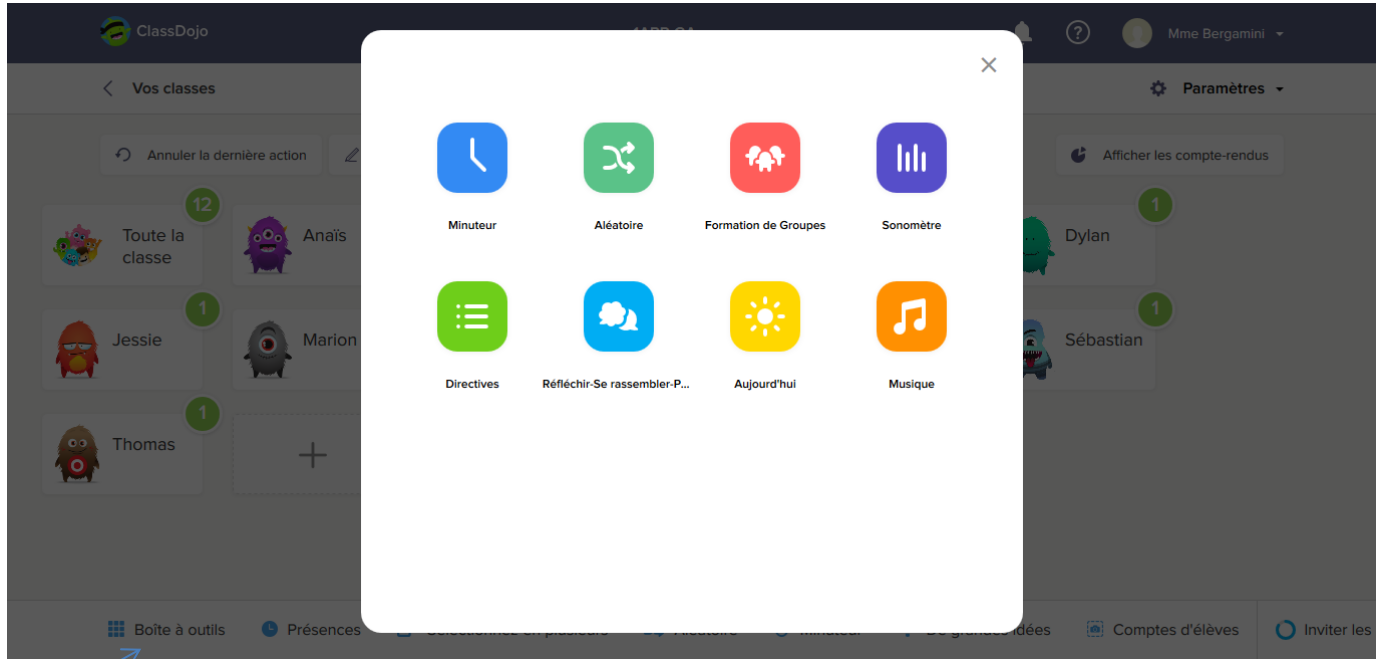
Le professeur principal récupère le fichier renseigné en fin de trimestre et rentre la note sur le bulletin.

Un compte-rendu détaillé pour la classe et pour chaque élève est consultable. Il peut être imprimé et distribué aux élèves.



Boîte à outils

Des fonctionnalités intéressantes qui font **accepter les contraintes**



Aléatoire : tirage aléatoire d'un prénom d'élève pour être responsable d'une tâche (responsable vestiaire, ...), être interrogé et noté, passer au tableau, exposer son travail, etc. Aucun élève ne se sente ainsi visé.

Minuteur : projeté au tableau, véritable aide à la gestion du temps

Formation de groupes : création de groupes d'élèves aléatoires pour travailler par exemple en îlots bonifiés ou pour les binômes de travaux pratiques, ...

Autres : Affichage des instructions d'activité, musique d'ambiance, ...

BONNE APPROPRIATION

L'application permettant le partage de photos et de vidéos d'instantanés privilégiés passés en classe ou à l'occasion de sorties pédagogiques, **une autorisation parentale de diffusion d'image** est obligatoire au préalable, et à renouveler à chaque rentrée scolaire.